

LABlearning

Empowerment dei giovani
demotivati attraverso
l'uso dei media



THE LABLEARNING GUIDE COLLECTION



NR 3

I principi base di LABlearning

La raccolta dei materiali LABlearning fornisce ispirazione, strumenti e principi al fine di predisporre contesti educativi multimediali per ragazzi demotivati. La raccolta offre circa 20 guide, compresa la collezione integrale dei materiali. Le iniziative di apprendimento basate sui nuovi media contribuiscono a ripensare il processo educativo e la creazione di occasioni di apprendimento moderne per i giovani. La raccolta dei materiali LABlearning fornisce una sintesi di teoria e pratica relativa a diversi approcci di apprendimento come quelli basati sui media, sul gioco, su progetti, spirito imprenditoriale e comunità. I materiali della guida derivano da studi scientifici, dai 20 anni di esperienza del Computer Clubhouse Network e dai laboratori organizzati in Catalogna, Olanda, Italia e Danimarca.

www.LABlearning.eu



La raccolta dei materiali Lablearning è un prodotto del progetto Comenius LABlearning 2011-13, finanziato dalla Commissione Europea. I materiali sono disponibili liberamente per chi vuole utilizzarli senza scopo di lucro. Maggiori informazioni sul progetto e sui partner al sito www.LABlearning.eu



I principi base di LABlearning

LABlearning si configura come un insieme di metodi di apprendimento basati su principi di problem based learning, media based learning e collaborative learning. In questo testo vengono descritti i principi base di LABlearning con estrema sintesi. LABlearning non è composto da principi di apprendimento dogmatico teoretici, bensì si configura come una esplorazione di differenti varietà di pratiche d'apprendimento creative, inclusive e produttive.



Autori

Jan Gejel
Stefano Kluzer
Luca Botturi

Editor

Jan Gejel

Le foto ritraggono i laboratori svolti in Catalogna e Italia

LABlearning - Contatti per l'Italia

Elmo De Angelis - Training 2000

Training2000@training2000.it

Barbara Leoni - Comune di Reggio Emilia

Barbara.Leoni@municipio.re.it

Enzo Zecchi - Comune di Reggio Emilia

enzo.zecchi@yahoo.it

LABlearning - Contatti per la Svizzera

Pamela Küng - SUPSI-DFA

pamela.kueng@supsi.ch



...**Ri-pensando l'apprendimento**

Per sfruttare al meglio le nuove tecnologie, abbiamo bisogno di ripensare radicalmente il nostro approccio all'apprendimento e all'istruzione – nonché le nostre idee di come le nuove tecnologie possono sostenerli.

Mitchel Resnick, MIT Media Lab - *Rethinking Learning in the Digital Age*

Che cosa motiva LABlearning è il fatto che in molti Stati membri, molti migranti e molti giovani che hanno bisogno di particolare attenzione non stanno ottenendo risultati soddisfacenti nel attuale sistema educativo.

Ciò rappresenta una sfida seria ed enorme per i sistemi educativi europei, soprattutto per le scuole primarie e secondarie, nonché per la formazione professionale.

La maggior parte della ricerca, così come le prove di tutti i giorni confermano l'impressione generale dell'esistenza di una crescente discrepanza tra la cultura veicolata dai media dei giovani delle nuove generazioni e la didattica in aula, ovvero il metodo tradizionale di organizzare l'istruzione nell'UE nel corso dei secoli.

Inoltre, molti indizi indicano che questi gruppi di giovani sono in grado di imparare, e spesso sono dotati di molto talento.

Tuttavia essi imparano in modo diverso dallo standard degli studenti del sistema scolastico tradizionale.

LABlearning porterà l'apprendimento nel mondo dei media dei giovani a rischio di abbandono scolastico, invece di chiedere loro di lasciare il loro mondo per immergersi nelle vecchie aule.



...**Divertimento impegnativo**

INTRATTENIMENTO?

Quando cambiamo l'insegnamento tradizionale in aula in laboratori multimediali attivi e basati su progetti, lo stiamo facendo per rendere l'apprendimento più divertente?

Abbiamo bisogno di cambiare le aule, perché i giovani si annoiano? Perché siano utilizzati per musica, film e YouTube tutto il giorno? È così?

Forse molti giovani sono davvero annoiati nelle aule, ma non è questo il punto. I laboratori multimediali non sono creati per intrattenere i giovani.

Alcune persone pensano i laboratori multimediali come un luogo dove i giovani possono fare ciò che vogliono, giocare con il computer, fare ricerche su YouTube, ascoltare musica e aggiornare il loro profilo Facebook.

Alcune persone pensano che facciamo laboratori multimediali per compiacere i giovani ... per essere più "come loro" e la loro vita ...

Tuttavia, questo non è il caso. Al contrario.

PIÙ SFIDE, PIÙ LAVORO...

In realtà, i giovani lavoreranno molto più duramente che nelle aule. Alcuni di loro potrebbero non gradire all'inizio, ma i progetti media devono essere così eccitanti, così seducenti, che i giovani lentamente inizieranno ad impegnarsi sempre di più nelle missioni del progetto. L'idea è che essi sperimentino un *apprendimento avvincente*. L'apprendimento che ti fa dimenticare che stai imparando, dimenticare di te stesso ...

L'ampio uso di tutti i tipi di media allo stato dell'arte non è quello di intrattenere i gruppi di ragazzi, ma di consentire loro di comunicare ed esprimersi - iniziando ad apprendere attraverso gli strumenti multimediali che utilizzano nella loro vita sociale.

La maggior parte dei giovani, e i giovani demotivati in particolare, non sono abituati a farlo. Potrebbero avere consuetudine con i media per il loro utilizzo sociale, ma probabilmente non hanno consuetudine con i media con finalità di l'apprendimento.

Per molti giovani apprendere con i media e attraverso progetti multimediali sarà un duro lavoro. Essi si cimenteranno nei progetti multimediali in modi che non hanno mai sperimentato prima. Saranno presi sul serio, e saranno seriamente in messi in discussione.

Perché crediamo che essi si impegneranno in queste sfide - invece di smettere e abbandonare l'attività?

I PROGETTI

Perché essi sperimenteranno un nuovo modo di sentirsi intimamente coinvolti in tutte le parti di importanti progetti!

Non sono abituati a questo.

I progetti sono progetti reali, spesso definiti e realizzati in collaborazione con persone o organizzazioni della comunità - una banca, una scuola materna, una scuola, un teatro, la ONG locale per l'energia sostenibile, un centro anziani, ecc.

Le squadre giovanili saranno impegnati nel definire l'obiettivo, nella progettazione, nella ricerca, nei dialoghi con i clienti, nel lavoro multimediale avanzato e nel produrre e presentare i risultati dei progetti.

Non saranno in grado di farlo. Né lo saranno i mentori. Ma impareranno a farlo all'occasione - impareranno facendolo (learning by doing)

La cosa importante è che i progetti devono essere progetti reali, con un obiettivo chiaro e devono fornire risultati utili per gli studenti, la scuola, un cliente o la comunità.

DIVERTIMENTO IMPEGNATIVO

La parola media è ampiamente utilizzata in tutte le fasi dei progetti, in quanto consente una grande varietà di forme di espressione e permette ai gruppi di ragazzi di formare e modificare il contenuto in diversi modi.

La diffusione dei media incoraggia confronti costruttivi su design, usabilità, estetica, ecc - Tutto questo è divertimento impegnativo.

Non è intrattenimento, ma lavoro duro e anche divertente. Può essere un duro lavoro imparare a modificare un video ad alto livello, ma è anche divertente.

Non è intrattenimento, bensì divertimento e orgoglio nel superare gli ostacoli, fare nuovi passi e mostrare il proprio lavoro ad altre persone ... utilizzando i propri talenti individuali, o individuandone di nuovi ...

Prima di tutto: *sentirsi coinvolti, accettati, rispettati, impegnati, quasi dimenticandosi di se stessi ...*

Intel Computer Clubhouse Network offre 20 anni di esperienza in questo campo.

Il messaggio è: sì, si può fare, sì, sta accadendo ...

Quindi, divertimento impegnativo. Significa che i giovani non possono giocare con il computer nei laboratori multimediali?

No. Possono utilizzare i giochi per computer per l'apprendimento. Oppure, possono progettare un gioco loro stessi. O possono progettare alcuni progetti che utilizzino regole di gioco stringenti prese in prestito da giochi digitali esemplari. *Produzione, non consumo ...*



I principi base di LABlearning

[SET-UP]

LABlearning non si occupa di aule e di insegnamento frontale. LABlearning vuole creare laboratori di apprendimento in cui gli studenti prendono parte a tutti i processi, tra cui la definizione degli obiettivi di apprendimento. La metafora del laboratorio rimarca l'approccio basato su sperimentazione, esplorazione e la possibilità di provare a percorrere strade differenti, includendo la possibilità di correre alcuni rischi.

[RISOLUZIONE DEI PROBLEMI]

LABlearning prevede la partecipazione degli studenti nella definizione e nella comprensione degli obiettivi di apprendimento, nonché la partecipazione attiva nell'organizzazione delle attività di apprendimento. LABlearning parte da un problema o da un gruppo di problemi da cui l'obiettivo possa essere individuato. Apprendimento basato su problemi e sfide, e non sul consumo o trasferimento di conoscenze pronte-al-consumo, si prefigge di aumentare la capacità di imparare ad imparare e la motivazione degli studenti.

[APPRENDERE COME PRODUZIONE]

LABlearning è un laboratorio in cui possono essere prodotte conoscenze e competenze, invece di essere ri-prodotte. La produzione di conoscenza e competenza comprende la costruzione mentale e collaborativa di conoscenze provenienti da una varietà di fonti, come la produzione di prodotti digitali e fisici.

[PRODURRE PER GLI ALTRI]

Per quanto possibile, i risultati generati dall'apprendimento dovrebbero essere resi utili per altri studenti, oppure per persone facenti parte della comunità. La produzione per gli altri non deve essere ridotta a mera simulazione, ma dovrebbe, per quanto possibile, avere la finalità di creare e diffondere la conoscenza e le competenze reali e utili all'interno della comunità.

[TALENTI PERSONALI E ASPIRAZIONI]

Non importa il tema e i contenuti dell'apprendimento, l'apprendimento dovrebbe essere collegato al proprio talento e alle aspirazioni dello studente: a ciò in cui il discente è competente, e a ciò in cui lo studente *vorrebbe essere* maggiormente competente.

Questo include i talenti tecnologici, talenti artistici o differenti forme di abilità tecniche - o talenti imprenditoriali.

[APPROCCIO COMUNITARIO]

LABlearning dovrebbe aprire le porte a risorse rilevanti della comunità che potrebbero essere coinvolte nel percorso di apprendimento, o che potrebbero beneficiare delle conoscenze e competenze prodotte.

[MEDIA E TECNOLOGIA]

LABlearning dovrebbe includere tecnologie allo stato dell'arte, emergenti e sociali per consentire agli studenti di essere creativi e di esprimersi al massimo, collaborare in ambienti virtuali, per migliorare la padronanza delle tecnologie media, e per sfruttare le grandi potenzialità di apprendimento attraverso tecnologie interattive, compresa la produzione di media digitali e videogiochi.

[AMBIENTE]

LABlearning non deve assomigliare a un ambito "scolastico", ma deve al contrario offrire un ambiente aperto, sulla base di interessi reciproci, fiducia e rispetto, in cui i diversi attori perseguono congiuntamente i loro obiettivi di apprendimento e si aiutano gli uni gli altri a raggiungere i propri.

L'ambiente collaborativo di LABlearning deve essere associato a sfide chiare e impegnative nonché al divertimento, a dimostrazione che gli studenti e gli obiettivi di apprendimento sono prese seriamente in considerazione.



Per saperne di più, visitate www.LABlearning.eu

Il consorzio LABlearning offre

Consigli e consulenza ai responsabili delle politiche educative a livello nazionale ed europeo su come sviluppare laboratori multimediali per giovani demotivati

Collaborazione con istituzioni e comunità locali nella creazione di laboratori multimediali in contesti formali e non formali

Formazione di insegnanti, mentor e facilitatori nella gestione di laboratori multimediali per giovani demotivati

Il consorzio LABlearning offre questi servizi in modalità no profit e sempre in linea con laboratori di apprendimento multimediale del 21° secolo.